

LA RIVIERE II (12 tuiles)



La rivière est installée au début de la partie. La carte de départ de la boîte de base n'est pas utilisée. **La source, la bifurcation et le volcan** sont mis de côté. Les autres tuiles Rivière sont mélangées.

La source est posée au centre de la table. Le plus jeune joueur place la bifurcation. Ensuite les joueurs piochent dans le sens horaire une tuile Rivière et la pose à gauche ou à droite d'un des 2 bras de la rivière. Enfin, la carte du volcan est placée. Les tuiles de rivière sont prévues pour 2 embouchures. (Pas de boucle, de bras de rivière non relié). Chaque joueur peut comme dans le jeu normal placer un pion s'il le souhaite. Aucun pion ne peut être mis dans la rivière elle-même. Le joueur qui a placé le volcan ne peut y placer aucun pion et commence directement un autre tour. A partir de là, la partie se joue avec les règles habituelles.

Si vous jouez sans les extensions correspondantes, l'auberge, la porcherie et le volcan ne jouent aucun rôle.



La **porcherie** apporte aux paysans appartenant au champ 1 point par ville. Ce bonus fonctionne comme le cochon de l'extension «Marchand et Architecte».



L'auberge au bord du lac.

Auberges et Cathédrales

Cf. Page 1 de livret de règles de la première extension.



Le volcan

Princesse et Dragon, cf. règle page 1 du livret.

Le joueur qui pose cette carte rejoue immédiatement un tour supplémentaire.

Alles über CARCASSONNE finden Sie auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet. Sie können an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.

Traduction et Conception : Yelf et Vin



© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Spielen Sie CARCASSONNE
auch kostenlos online!

www.brettspielwelt.de



Graf, König und Konsorten

(Comte, Roi et Consorts)

Cette extensions regroupe 4 mini-extensions, qui peuvent être intégrées seules ou ensemble au jeu de base. Il n'est pas recommandé d'utiliser "Le Comte de Carcassonne" et "La Rivière II" ensemble car il peut arriver que lors de certaines de jeux où plus aucune pose de tuiles ne soit logique.

Le matériel de jeu

- 1 figurine en bois représentant le Comte
- 36 tuiles paysage

LE ROI ET CHEVALIER VOLEUR (7 TUILES)

Les 5 tuiles paysage sont à mélanger avec les autres tuiles du jeu.



La **tuile Ville** avec le pont réunit 2 morceaux de villes distinctes. Vous pouvez les relier avec d'autres tuiles pendant le jeu.



Le **Roi** est mis de côté au début du jeu. Dès qu'un joueur clôture la première ville, il prend la carte Roi pour lui. Dès que par la suite, un autre joueur clôture **une plus grosse ville** (c'est-à-dire qu'il pose la dernière tuile de cette ville), il récupère le Roi. A la fin de la partie, le joueur en possession de la tuile Roi gagne 1 point par ville clôturée.



Le **chevalier voleur** fonctionne comme le Roi. Il appartient toujours au joueur qui a terminé **la plus longue route**. A la fin de la partie, le joueur en possession du chevalier voleur gagne 1 point par route terminée.

LIEUX DE CULTE ET HERETIQUES (5 TUILES)



Les 5 tuiles paysage «**Lieux de culte**» sont mélangées avec les autres tuiles paysage. Elles fonctionnent comme les abbayes. Un partisan placé sur un lieu de culte est appelé Hérétique.

Placement des tuiles Lieux de culte

Un lieu de culte n'a pas le droit d'être posé directement à côté (adjacent) de plusieurs abbayes. Une abbaye ne peut pas être placée directement à côté (adjacent) de plusieurs lieux de culte. Si un joueur pose un lieu de culte directement à côté (horizontalement, verticalement ou en diagonal) d'une abbaye d'un autre joueur et place un hérétique dessus, alors l'hérétique défie le moine. La même chose arrive si un moine est placé à côté d'un hérétique appartenant à un autre joueur. Il est aussi possible de défier ses propres moines et/ou hérétiques.